

Instituto Politécnico

Universidad Nacional de Rosario Universidad Nacional de

Del actora al personaje

2º Año

Cód. 19201-17

Cristian Bosco



Lenguaje Dramático II

Dpto. de Extensión Cultural

Masterización: RECURSOS PEDAGÓGICOS



EL LENGUAJE DRAMÁTICO

1- Convención teatral

La convención es un acuerdo tácito entre actor y espectador, entre realizador y público. Nadie va al teatro y cree que lo que ocurre en escena pertenece al mundo de la realidad. Eso está claro: es, y la gente lo sabe, ficción pura. Es un mundo paralelo no real. Sin embargo, la convención entre espectador y realizador, diría lo siguiente: *yo, espectador, convengo con quienes hacen el espectáculo, a la manera de un contrato tácito, en que voy a creer que esos lienzos de la escenografía son un palacio, que ese sujeto que parece enamorado está verdaderamente enamorado, y que los conflictos que ocurren entre los personajes son verdaderos; por un espacio determinado de tiempo, "suspendo" otros aspectos de mi vida real y "entro" y "creo" en ese mundo paralelo, el mundo de la ficción, el mundo "espectacular".* Todo esto, a sabiendas de que ese mundo terminará dentro de una hora y media, y la vida seguirá como antes de empezar la función.

A este contrato, a este acuerdo, lo denominamos *convención teatral* o *convención dramática*.

2- La convención oculta y la convención consciente. Realismo y no-realismo

Admitido el hecho de que el espectador, al entrar al teatro, está aceptando una convención, queda en el criterio y la estética del realizador la forma que le dará a esa convención.

Si esa convención se encubre con un ilusionismo más o menos hipnótico, se trata de una "convención oculta". Si, por el contrario, la convención se presenta sin pretensión de realidad, estamos en presencia de una "convención conciente".

En el primer caso, el de la *convención oculta*, también llamada *convención ilusoria* - porque genera "ilusión de realidad"- estaremos hablando de **realismo o naturalismo**. Esta forma teatral pretende que el espectador confunda (*con-funda*) o fusione al máximo posible la escena con la realidad.

Por ejemplo, la puerta que aparece en escena deberá ser o parecer real, (o sea, deberá poderse abrir y cerrar, y entrar y salir por ella); si hay paredes obviamente estarán construidas de madera o cartón pintado, pero deben crear la ilusión de realidad, al igual que todos los objetos y vestuarios utilizados y que integren la escena. En este caso, los signos emitidos por el actor deberán ser igualmente realistas, es decir, asemejables a los que haría esa persona, en esas circunstancias, en la vida real.

En el caso de esta morfología, de no contar con elementos para transmitir un ambiente realista (elementos reales o muy semejantes a los reales, tanto por su aspecto como por su funcionalidad) es conveniente dejar la escena con el mínimo

indispensable de elementos, de modo que el espectador pueda reconstruir idealmente ese espacio. En este caso, la morfología realista estará evidenciada por otros signos, como la actuación, la iluminación, vestuario y maquillaje, etc. Se mantiene de este modo la "convención oculta", ya que no definir un espacio no es lo mismo que definirlo de modo abiertamente trucado y ficticio.

En el segundo caso, el de la convención consciente, estamos hablando de **no-realismo** o **no-naturalismo**. Aquí la convención no tiene ninguna pretensión de realidad. Es como decirle y recalcarle al público: *esto que estás viendo no es real, el palacio es pintura sobre una tela, lo mismo que el mar y el barco que se ve a lo lejos; o: mi maquillaje es notoriamente un dibujo sobre mi rostro; o: mis movimientos, gestos y acciones no tienen nada que ver con los que una persona realiza cotidianamente en estas circunstancias.*

El teatro *no realista* o de *convención consciente* como forma, refuerza el artificio, muestra el subterfugio, devela las formas ocultas más que las formas visibles.

Si caracterizamos esta morfología por la negativa, por ser la antítesis del realismo, por romper con sus códigos, es porque no existe un concepto que englobe todas las formas posibles de no-realismo. Pertenecen a esta categoría géneros tan disímiles como la farsa, la parodia, el entremés, el sainete, el grotresco, el absurdo, etc., y movimientos artísticos como el surrealismo, el simbolismo, el dadaísmo, el futurismo, etc.

3- Dominios del trabajo actoral

Llamamos **dominios** a los conjuntos homogéneos de categorías-nociones que afectan la práctica teatral en su totalidad y que no pueden soslayarse dado que consciente o inconscientemente se transitan y se aplican en toda operación dramática. Así, toda performance escénica se fundamenta en cuatro áreas simultáneas que separamos al sólo efecto de su análisis y modalización didáctica.

a) En primer lugar el **dominio vincular**, referido a todos los procesos de interacción entre sujetos y entre sujetos y objetos, que incluye todos los procesos de desinhibición, socialización y sensorialización. Como instancia vincular configura el lugar de la *empatía* necesaria entre los participantes del hecho teatral. Responde a la cuestión del **por qué**, a la justificación de la ficción por medio de "otorgar crédito" a lo que uno hace en la escena.

b) En segundo lugar el **dominio estructural**, que involucra las secuencias, acciones, andamiajes lúdicos y *elementos básicos de la estructura dramática*. Aquí se sitúan los conceptos de *entorno, personaje, conflicto* y *acción escénica*, que hemos referido como ejes del



modelo narrativo dramático. Responde a la cuestión de **qué hacer**, el armado básico, coreográfico, de la ficción teatral.

c) En tercer lugar, el **dominio morfológico**, que comprende los aspectos semióticos de una exhibición frente a un público: cómo se da a ver una conducta, por ejemplo, de un modo "realista" o de otro "no-realista". Es en esta instancia donde se toman las decisiones discursivas sobre la composición de la escena, y es el espacio por excelencia de los *lenguajes*: los sistemas significantes de la puesta en escena y el contrato o convención de *estilo* que se pacta con los espectadores. Responde a la cuestión del **cómo**, la forma y tipo de *signos* con los que mostramos una situación o una historia.

d) Por último, el **dominio de la dramaticidad**, tal vez el que sustenta el resto, ya que se incluyen en este conjunto todos los *principios y leyes de la atención humana* hacia un suceso espectacular, es decir aquellas modalidades retóricas que provocan, independientemente de una estética particular, la *seducción de un público y su "permanencia"* como tal. Casi sin haber reflexionado sobre el particular, los grandes actores recurren a una serie de trucos aprendidos por experiencia en la propia práctica. Sin embargo, estos principios y procedimientos pueden ser clasificados y aprendidos. Responde a la cuestión de **con qué**.

4- Modos de actuación. Actor y personaje. Fusión y no-fusión.

Entre los puntos más controvertidos de toda discusión metodológica sobre la actuación, está la cuestión de si el actor debe actuar desde sí mismo (en primera persona) o desde el personaje (en tercera persona). Obviamente el actor siempre actuará con su propio cuerpo, y es redundante también decir que nunca hará de él mismo, sino del personaje que le toque representar.

Pero la controversia se plantea en otros términos: *¿trabajamos a partir de nuestras propias experiencias y reacciones ante determinadas circunstancias dadas o trabajamos partiendo de nosotros desde un comienzo hacia el personaje?*

Salta a la vista que ambas opciones en sus puntos más extremos son imposibles de cumplir, ya que nadie puede vivir con su cuerpo la vida de otra persona, pero al mismo tiempo nadie puede componer un personaje si no es con su propio cuerpo, sus propias vivencias, sus propios registros de vida.

La primera de las opciones nos plantea un aprovechamiento de todas nuestras experiencias, nuestros pensamientos, nuestra reacción ante los diversos estímulos/sensaciones de la vida real para volcarlos en el armado de la escena que nos toque componer, llenando de características propias al personaje. La segunda

plantea más una composición del personaje a partir de la observación y la repetición de conductas, gestos, movimientos, acciones de otras personas asimilables al personaje que necesito representar.

En realidad, ninguno de estos dos conceptos se puede aplicar con total pureza, y en definitiva se trata de cómo conjugar estos dos términos, de cómo disponerlos de modo de que ambos coadyuven a lograr la mejor actuación posible, y allí es donde pueden aparecer distintos puntos de partida, distintos caminos que pasarán, más tarde o más temprano, por los mismos lugares.

En la primera metodología (*abordaje en primera persona*) la primera pregunta que se haría el actor es: ¿qué haría yo si estuviera en las circunstancias en que está el personaje? Se trata aquí de lograr respuestas orgánicas (del actor) como reacción a estímulos y circunstancias determinadas (que son hipotéticas pero que pueden practicarse a partir de estímulos reales).

Ej.: Pido que me dejen encerrado con llave en un lugar oscuro y vacío durante unas horas porque el personaje que debo interpretar está encerrado y solo. Por lo tanto yo quiero experimentar como reaccionan mi cuerpo y mi psique puestos en esa circunstancia, ¿qué huelo? ¿qué escucho? ¿qué pienso? ¿qué siento?

Esta metodología nos habla de nuestra interioridad, de nuestro modo de pensar, sentir y reaccionar ante el mundo exterior. Se trata de un trabajo *insight* (hacia adentro).

La segunda metodología expuesta (*abordaje en tercera persona*), está más ligada al arte de la imitación. Se trata de componer, mediante la observación de tipos, caracteres y comportamientos, el personaje que nos toque representar. Es una composición externa, absolutamente técnica, que no compromete nuestros afectos ni sentimientos. Depende en gran medida de la capacidad de observación y la habilidad para la repetición.

Ej.: Compongo el personaje que me toca (un viejo cascarrabias) a partir de la observación de uno que yo considere similar, observo y busco repetir su forma de caminar, de girar la cabeza, de sentarse, de hablar, de gesticular, etc. Puedo realizar este trabajo a partir también de la idea que tengo de un viejo cascarrabias, que puede no ser muy distinta a la que tiene la mayoría de la gente (se estaría trabajando entonces a partir de un estereotipo).

Como vemos no se trata aquí de una introspección, sino por el contrario de algo totalmente exterior, la *capacidad de observación y repetición de determinados movimientos y gestos*.

Si bien un actor debe conocer y utilizar conceptos y prácticas de ambas técnicas, es verdad que de acuerdo al género teatral representado, la metodología a utilizar puede acercarse más a uno u otro de estos extremos.



Así, la metodología de la *vivencia* está más asociada a la morfología del realismo, mientras que la de la *imitación* se corresponde mejor con las formas no-realistas de teatro. Esto se debe a que el realismo está más relacionado con la *interpretación*, con el *hacer*, mientras que el no-realismo se relaciona más con la *representación*, con el *mostrar*.

Siguiendo esta línea, se podría decir que las técnicas realistas de actuación tienden a la *fusión entre actor y personaje*, el actor se pierde en el personaje; sacrifica su propia existencia durante un tiempo para ser otro. Las técnicas no-realistas, en cambio, tienden a la *no-fusión entre actor y personaje*, presuponen un actor con más frialdad, más en dominio de sí mismo, con más distancia de su propio personaje.

En realidad, la elección de métodos más cercanos a uno u otro extremo de la línea, tiene más que ver con las características subjetivas del actor, y con lo que éste pueda y sepa aprovechar de ellos.

5- Gestualidad, Kinesia y Proxemia en la Acción Teatral - Intencionalidad

Cuando un personaje de ficción teatral habla no lo hace sólo para comunicar mensajes sino también para influir en su interlocutor y tratar, como parte de la acción dramática, que el otro personaje sea afectado en su voluntad. Dicho de otro modo: a un actor o actriz le conviene pensar durante las improvisaciones y los ensayos de una situación *qué quiere, qué pretende* su personaje. Ese acomodamiento a los *deseos* o *intenciones* del rol a interpretar le permite pensar más en sus acciones que en el texto o parlamento a decir, lo que redundará en una mayor concentración en la composición del personaje y, por consiguiente, una mayor cuota de *credibilidad* de parte del público.

Es necesario descubrir y expresar la *intencionalidad* del hablante-personaje, Producir, por ejemplo, *actos de habla indirectos*, permite desarrollar la capacidad de interpretar de un modo más acabado y completo las acciones a llevar a cabo. Un acto del habla indirecto estaríadado no sólo por lo que literalmente expresan las palabras, sino por otros parámetros como el tono y volumen de la voz, la gestualidad que acompaña a la palabra, etc. Aquí se hace referencia al subtexto, eso que está más allá de las palabras, pero que puede inferirse de otros signos que acompañan a la palabra. El ejemplo más claro de esta utilización indirecta del lenguaje lo constituye la *ironía*, un decir que significa *lo contrario de lo que se dice*, advertible por *cómo se lo dice*.

Estos datos del *cómo*, que exceden el plano meramente verbal y se inscriben en lo *paralingüístico*, se vinculan con todo aquello que un hablante hace y cómo lo hace cuando se dirige (y escucha) a sus interlocutores.

Nos referimos a los niveles de lenguaje concomitantes con el decir más relevantes:

a) la gestualidad b) las acciones y c) las distancias y el espacio

a- La *gestualidad*. Se trata de los gestos faciales y las actitudes corporales mientras se habla. Si bien en la representación la recuperación y representación de este fenómeno es *observable*, puestos frente a un diálogo escrito, algunos de sus detalles pueden ser inferido y otros imaginados lógicamente.

b- Las *acciones*. El conjunto de la locución y las acciones decide, en su interrelación, no sólo el significado de lo dicho sino también su *efecto*.

c- Las *distancias y el espacio*. La disposición espacial y las distancias son también las que originan una variación de las consecuencias del decir: tanto la posición de los interlocutores como su relación corporal y visual afectan la comprensión y grado de aceptación del mensaje (rechazo, simpatía, etc.)

Gestualidad (a), *Kinesia* (b) y *Proxemia* (c) conforman los lenguajes mencionados que un director o un actor de teatro debe tener en cuenta para inventar una situación o para describirla.

6- Leyes de la Composición. Contraste, Unidad, Ritmo, Gradación

La composición dramática, para el director, comprende dos procesos: la *selección* y la *ordenación*.

Tras reunir los elementos con los que piensa trabajar, el director enfrenta el problema de componerlos. Para ayudarse en esta composición, el director cuenta con diversos "*principios de orden*" universales. Hay cuatro principios de orden en la composición que, podríamos decir, son los más importantes, los más gravitantes en el resultado final: el *contraste*, la *unidad*, el *ritmo* y la *gradación*.

- *Contraste*. El contraste es la vida del arte. La monotonía quiebra la atención. La atención humana no puede detenerse demasiado tiempo en algo monótono, uniforme y quieto. La dinámica implica contraste. El *contraste*, una marcada diferencia en las cualidades de las cosas, ha de ser por lo tanto la *primera ley de la forma*.

Por supuesto que entre uno y otro extremo del contraste puede haber un infinito número de gradaciones, de matices. El contraste *atrae la atención* y *hace clara la forma*.

En la vida cotidiana, son los contrastes los que nos enseñan a percibir las cualidades de las cosas: *luz-sombra*, *día-noche*, *verano-invierno*, *alegría-tristeza*, *recto-curvo*, etc. La comparación con lo opuesto hace aparecer los componentes intrínsecos y *permite establecer juicios de valor*.

Cuanto más se acercan los elementos contrastantes, más se destacan las diferencias y los cambios. Esto se denomina "*principio de contraste efectivo*".



Por ejemplo: la cualidad de una línea oblicua se ve acentuada por su cercanía con una horizontal o una vertical, una figura alta resalta su altura al lado de otra especialmente baja, una luz se vuelve mucho más notoria si está rodeada de sombras, las consonancias musicales suenan con mayor dulzura si están precedidas o seguidas de disonancias.

- *Unidad.* El artista emplea valores en contraste para componer su obra: alto-bajo, recto-curvo, fuerte-débil, luz-sombra, etc., y su propósito es resaltar las diferencias que median entre las fuerzas opuestas de su obra. Pero todos estos detalles contrastantes tienen muy poco sentido último si no componen un todo armónico. Se ha definido muchas veces a la composición efectiva como la *"unidad en la variedad"*.

La unidad marca el estilo. Es necesario un hilo conductor que de unidad y sentido a los contrastes, en los tres niveles de lenguaje escénico, para conformar un todo armónico.

- *Ritmo.* Hay una natural disposición de la mente humana a agrupar las impresiones de los sentidos en estructuras rítmicas. El agrupamiento rítmico *favorece la percepción y encauza la corriente de atención.*

Los agrupamientos rítmicos de impresiones visuales o auditivas reciben el nombre de *fraseo.*

En *Listening to Music*, escribe Douglas Moore:

"...Nuestras mentes no pueden registrar una sucesión de estímulos si no media entre ellos un instante de reposo. Si los estímulos que llaman nuestra atención no proporcionan la manera de que el todo se divida en fragmentos que podamos asimilar, una de estas dos cosas puede ocurrir: o dejamos de prestarles atención, o nosotros mismos las fragmentamos..."

El agrupamiento de las impresiones en frases nunca está gobernado por determinadas reglas. Los elementos rítmicos son muy libres y varían según el carácter cambiante que toma, en conjunto, la composición.

- *Gradación.* Toda composición dramática efectiva tiene un principio, una parte media y un final ordenados. La acción dramática progresa, pero la acción no se mueve siguiendo una línea absolutamente recta, sino ondulante.

Hay pequeñas culminaciones de la acción intensificada y culminaciones mayores de esa misma acción que conducen rítmicamente cada vez más y más hacia el gran punto culminante de la escena, y luego de la obra.

Esta oleada de movimientos y conflictos que fluctúan hasta llegar a un punto culminante, deben ser tratados *desde los tres lenguajes (literario, visual y auditivo)* bajo la óptica de la *gradación.*

TRABAJO PRÁCTICO

La educación de los hijos

de Roberto Fontanarrosa

- Perdonálo Alfonso.
- No, no lo perdono nada.
- Ay, yo no sé.
- No lo perdono. No.
- Pero es que ya es mucho.
- No; qué es mucho. El que la sigue es él.
- Pero es chico, vida.
- Qué chico ni chico, que aprenda ahora. Yo también fui chico si es por eso.
- Sí, pero ahora es distinto.
- Mirá, Clarita, terminemos, yo no lo perdono ni mierda, tampoco le voy a ir a hablar.
- Lo que pasa es que vos sólo pensás en vos, ¿y yo? A mí que me parta un rayo. ¿Te creés que me gusta que viene y me preguntan por la calle?
- Vos porque das bola, además, la educación de los hijos cada uno la hace como se le canta.
- Es que ya va a perder el año, te lo dije, Alfonso, me habló la señorita.
- Peor es que pierda el respeto por su padre, si pierde una año ya lo va a recuperar, no es idiota el chico, creo ¿no?
- Yo no sé, no sé, no sé, lo único que te digo es que no veo las horas de verlo de nuevo.
- Y yo también, ¿qué te creés?, ya va a salir te digo, ya va a salir.
- Sí, lo mismo dijiste en octubre y todavía está ahí.
- Es que vos no tendrías que haberle llevado comida. Te lo dije...
- Pero Alfonso, ise iba a morir!
- ¡Qué mierda se va a morir, ya ibas a ver como salía!
- Pero no se puede hacer eso, después de todo, como dice mamá, por una soncera.
- Tu mamá que no se meta en esto, además lo que pueda decir me importa un huevo.
- ¡Alfonso!
- Me importa un huevo, si está reblandecida yo no tengo la culpa.
- No pensabas así cuando le pediste plata.
- Yo sabía que iba a salir lo de la plata, sí, sabía que eso le iba a dar excusa para meterse en todo lo que no le importa.
- ¡Qué no le importa, es el nieto y se está muriendo de hambre!
- Si se está muriendo de hambre que se joda, en Saigón, por ahí, se mueren miles de pibes de hambre, ¿o no leés los diarios vos?
- Acá no es Saigón, y si allá se mueren de hambre yo no voy a permitir que acá mi hijo se muera de hambre.
- Vos no te preocupés, ya va a salir, no podrá resistir mucho más.
- ¿Te parece bien eso?, que tu hijo se coma el algodón, los elásticos, ¿te parece?, que se coma el cotín.



- Ya también se le va a terminar, ¿vos lo viste?
- Ayer lo vi.
- ¿Cómo está?
- No lo vi mucho, estaba oscuro.
Hubieras prendido la luz.
- No. Grita. Le hace mal la luz. Vos no creés pero, ¿no se estará quedando ciego?
- ¡Pero mirá con lo que salís ahora!, ¿Qué?, ¿vas a hacer un drama porque el otro boludo caprichoso se metió ahí y no quiere salir?
- Pero grita.
- Que grite ¡qué joda!, tanto tiempo a oscuras a cualquier le molesta la luz.
- Y la señorita dijo que no iba a venir...
- ¿Y quién la llamó?
- Yo , como la otra vez vino...
- ¿Y a qué vino?
- A decirle a ver si salía, que volviera al colegio, que los compañeritos lo extrañaban.
- ¿Y el otro?
- Que no, que no y que no.
- No la llamés más a esa boluda.
- No seas así, ahora dijo que no venía porque le duele la cintura y no puede estar mucho agachada, además que le da no sé qué verlo así.
- Y también el olor.
- Claro Alfonso, el olor, nosotros no nos damos ya cuenta, pero la gente, la gente sí. Imaginate tanto tiempo haciendo caca y pis ahí abajo. Ay, Dios mío, Alfonso, por favor, yo no sé, vos también.
- Yo también nada, si caga y mea ahí abajo déjalo, que se joda, tirá creolina, kerosén.
- No le puedo tirar Alfonso, entendé, mirá si se infesta, creo que está lastimado, que se clavó una astilla en la rodilla.
- Mulas, son mulas para que le tengamos lástima.
- ¿Y cómo no le vas a tener lástima, Alfonso? Es chico.
- ¿Y él tiene lástima cuando hace las perrerías que hace? ¿Tiene lástima? Así se va a educar. Va a ver.
- Yo no sé, si no sale para las Fiestas yo llamo a alguien, no sé, o agarro y me vuelvo loca.
- Perdé cuidado que va a salir, ya en diciembre esa pieza es un fuego. Vas a ver cómo sale cuando se achicharre ahí abajo, cagado de hambre y entre la caca recalentada.
- ¿Y si no sale, Alfonso?
- Si no sale ya veremos, no te preocupés, yo tampoco quiero pasar las Fiestas sin él.

FIN

BIBLIOGRAFÍA

1. Castagnino, Raúl H.

Teoría del Teatro
Editorial Plus Ultra, Buenos Aires, 4ª edición, 1984

2. Díaz-Plaja, Guillermo

El Teatro. Enciclopedia del arte escénico
Editorial Noguer S.A., Barcelona, 1ª edición, 1958

3. Marco, Susana y otros

Teoría del Género Chico Criollo
Eudeba, Buenos Aires, 1ª edición, 1974

4. Pavis, Patrice

Diccionario del Teatro. Dramaturgia, estética, semiología
Editorial Paidós, Buenos Aires, 1ª edición argentina, 2007

5. Selden, Samuel

La Escena En Acción.
Eudeba, Buenos Aires, 2ª edición, 1972

6. Stanislavski, Constantin

Creación de un Personaje
Editorial Diana, México, 1ª edición, 1992

Un Actor se Prepara
Javier Vergara Editor, Buenos Aires, 1ª edición, 1988

7. Viñas, David

Grotesco, inmigración y fracaso: Armando Discépolo
Ediciones Corregidor, Buenos Aires, 3ª edición, 1997

NO BORRAR ESTE SALTO DE PÁGINA QUE ES LO QUE PERMITE HACER FOTOCOPIAS DOBLE FAZ